

Komplettlösung zu Time Paradox

Vorgeschichte, im Wald

Durch eine Reise mit einer Zeitmaschine landet Ihr in einem prähistorischen Wald. Nehmt Euch im ersten Bild den **glatten Stein** vom Boden mit. Geht dann weiter zur Lichtung nach links. Betrachtet dort den großen Baum rechts und findet darin ein **Vogelei**.

Geht weiter nach links zur Lichtung (hinter den Felsen) und dort weiter nach links, zum Felsvorsprung. Benutzt dort das Vogelei mit der Wache, woraufhin diese umfällt. Lauft nun soweit nach links, wie es geht und findet in einer Sackgasse automatisch einen **Normannen Helm**.

Geht zurück nach rechts zur Lichtung und von dort aus weiter nach oben zur Einbuchtung. Dort zieht Ihr an der Liane, woraufhin die fleischfressende Pflanze Ruhe gibt. Ihr geht nun weiter nach links oben, Richtung Unterholz. In diesem Abschnitt folgt zuerst dem Weg nach oben. Ihr stoßt dort in einer Sackgasse auf einen **Metallhandschuh**, den Ihr automatisch aufnehmt. Geht nun zur nächsten Sackgasse (links unterhalb des oberen Weges) und findet dort eine **Schüssel**. Es geht zurück nach rechts zur Einbuchtung und von dort aus weiter nach rechts ins Wäldchen. In diesem Abschnitt findet Ihr gleich vor Euch auf dem Boden (linke Seite) eine Papyrus Pflanze, mit der Ihr den Metallhandschuh benutzt - so erhaltet Ihr ein paar **Papyrus Blätter**. Widmet Euch nun dem Bienenstock am Baum, auf der rechten Seite. Unter diesem Bienenstock findet Ihr auf dem Boden ein wenig **Bienenhonig**, den Ihr Euch mit Hilfe der Schüssel aufnehmen könnt (benutze Schüssel mit Bienenhonig). Nun geht es wieder nach links (Einbuchtung), links runter (Lichtung), rechts hinter den Felsen (Lichtung), rechts (Lichtung). Benutzt hier nun die Honigschüssel mit dem Baumstumpf (die Bienen verschwinden) und schaut Euch danach den Baumstumpf an - Ihr erhaltet so einen **Feuerstein**.

Weiter geht es nach rechts (Lichtung), wo Ihr die Papyrus Blätter mit der Höhle auf der rechten Seite benutzt. Die Blätter werden auf den Boden gelegt und Ihr könnt nun den Feuerstein mit den Papyrus Blättern zu Euren Füßen benutzen - es öffnet sich daraufhin die große Steinhand. Ihr findet zwischen zwei Fingern der Steinhand einen **Holzstab** und um den Ringfinger der Steinhand gewickelt einen **Weinstock** - nehmt beide Gegenstände auf und betretet dann die Höhle rechts.

Vorgeschichte, in der Höhle

Geht nach rechts oben zur Einbuchtung und nehmt Euch dort die **Fackel** von der Felswand. Betretet nun die Höhle vor Euch und findet darin automatisch eine **Batterie**. Mit dieser geht es zurück nach unten (Ausgang), wo Ihr die Batterie mit dem Ghetto Blaster, links auf dem Boden, benutzt. Nach einiger Zeit fällt eine **Goldkrone** vom Felsen, die Ihr Euch natürlich einsteckt.

Weiter geht es nach rechts unten, zum Höhlenkomplex. Benutzt dort zuerst den Stein, dann den Weinstock mit den Steinköpfen. Die Liane wird in ein Loch im Boden geworfen und Ihr könnt in die Lavagrube hinunter klettern.

Unten angekommen benutzt den Holzstab mit dem Steinstöpsel (dieser befindet sich im Felsen, ein kleines Stück rechts über Euch), worauf das Lavamonster verschwindet. Ihr geht weiter nach links in den Höhlenkomplex (zweimal nach links klicken) und nehmt dort den **Photoapparat** und die **Pilze** (beides liegt auf dem Boden herum) auf. Geht zurück nach rechts (Lavagrube), durchs Loch in der Decke nach oben ins Freie (Höhlenkomplex), links (Höhlenkomplex), rechts hoch (Einbuchtung). Gebt hier Ugh die Pilze, worauf dieser einschläft. Nehmt Ihr daraufhin Ugh, gelangt Ihr in den Besitz eines **Messingschlüssels**.

Klettert nun wieder zurück in die Lavagrube (runter, rechts und in das Loch) und lauft im Untergrund nach rechts (Höhlenkomplex). Benutzt dort den Messingschlüssel mit der Steintür auf der rechten Seite und durchquert dann die Steintür. Ihr findet im nächsten Raum die Zeitmaschine, mit der Ihr zuerst den Messingschlüssel, dann die goldene Krone benutzt. Die Maschine wird dadurch in Gang gesetzt und Ihr landet danach automatisch im Freien.

Vorgeschichte, in den Sümpfen

Geht hier nach rechts (Sumpfbereich), rechts (Sumpf), rechts (Sumpfbereich), rechts hoch (Waldgebiet). Hier findet Ihr links auf einem Felsen stehend **einen Büchse mit Bohnen** - nehmt diese an Euch. Geht dann weiter nach oben (in die Mitte/Waldgebiet) und nach links (Waldgebiet). Hier steht auf der linken Seite ein Olivenbaum, mit dem Ihr den Helm benutzt. Auf diesem Wege gelangt Ihr an ein wenig **Olivenöl** und geht damit zurück nach rechts (Waldgebiet). Benutzt hier nun den mit Olivenöl gefüllten Helm mit dem Schwert im Stein (dieses wird gelockert) und nehmt das **Schwert** anschließend auf.

Geht nun wieder nach unten (Waldgebiet) und nach rechts (Waldgebiet). In diesem Abschnitt befinden sich ganz auf der rechten Seite ein paar **seltsame Blumen**, von denen Ihr Euch eine nehmt. Schaut im Inventar in diese seltsame Blume hinein und findet auf diesem Wege eine Handvoll **Samenkerne**. Geht nun weiter nach links (Waldgebiet), runter (Sumpfbereich), rechts (Sumpfbereich). Geht in diesem Abschnitt nach rechts,

worauf eine Sumpfhexe auftaucht und Euch vertreibt. Geht danach nochmals nach rechts zu der Sumpfhexe und benutzt diesmal das Schwert mit der Hexe. Nachdem diese verschwunden ist, geht es weiter nach rechts (Waldgebiet). Ihr trefft hier auf einen Höhlenrowdy, mit dem Ihr den Photoapparat benutzt. Nachdem Ihr auch diesen Plagegeist los wärt, lauft weiter nach rechts auf die Lichtung. Benutzt dort die Fackel mit dem großen Saurier (T Rex) und sprecht dann mit dem Holzfäller: `kannst du mir helfen?`, `wie kannst du mir helfen` (danach Gespräch abbrechen). Ihr erfahrt von einem Zeitportal im Wasserfall und geht weiter nach rechts (Waldgebiet).

Nun geht es nach rechts auf die Lichtung, wo Ihr dem nächsten Saurier (Triceratops) zuerst die Vulgarus Samen, dann die Dose mit Bohnen gebt. Nachdem auch dieses Vieh den Weg geräumt hat, geht weiter nach rechts (Lichtung), rechts (Wasserfall). Es folgt eine Sequenz, in deren Verlauf Ihr durch das Zeitportal geschleudert werdet und in einer Stadt landet.

Mittelalter, in der Stadt

Hier geht es zuerst nach links, in die Kneipe hinein. Nehmt den Betrunkenen am Tresen und findet so **Nahrung** und eine **Kupfermünze**. Mit diesen Sachen im Gepäck verlasst die Kneipe wieder nach links (Ausgang) und gebt dort dem Bettler die Nahrung. Im Tausch dafür erhaltet Ihr ein paar **Spielkarten**. Betretet nun nochmals die Kneipe links und benutzt dort die Spielkarten mit den Kartenspielern. Auf diesem Wege erhaltet Ihr **etwas Geld** und verlasst die Kneipe nach links (Ausgang).

Geht nun nach rechts auf den Marktplatz und greift Euch den **Blasebalg** (links neben dem Schmied an einer Säule) - geht weiter nach rechts (Rathaus). Nehmt Euch hier die Büsche in der rechten, unteren Ecke und findet so ein paar **Schwarzbeeren**. Es geht weiter nach rechts zur Burg, wo Ihr ein kurzes Gespräch mit dem Gärtner führt: `was ist das genau?`, `interessant. Wie geht das ?`. Daraufhin erhaltet Ihr von dem Mann ein **Moles Bane**, verlasst das Gespräch und geht weiter nach rechts (Burgtore) und runter (Wald). Hier trefft Ihr auf einen kleinen Baumgeist, den Ihr ebenfalls anspricht: `wer bist du ?`, `was ist ein Zaub... Baumgeist ?`, `was ist denn so besonderes an Dir ?`. Der Geist verschwindet und hinterlässt einen **Zauberstab**, den Ihr Euch natürlich einsteckt.

Es geht weiter nach links (Wald), links (Wald). Hier trefft Ihr auf einen alten Mann (roter Umhang), den Ihr anspricht: `hallo, was machst Du hier ?`, `was für eine Geschäftsreise`, `ja`. So erhaltet Ihr von dem Mann ein **Schlafmittel**. Geht anschließend weiter nach links (Wald) und findet hier auf dem Boden liegend eine **Maske** (traurig) - nehmt diese auf. Es geht weiter nach links zum Bauernhaus, wo Ihr den Bauern anspricht: `hallo`,

‘läßt Du hier Kräuter wachsen’, ‘glaubst Du, ich könnte etwas Knoblauch haben’. Ihr erhaltet so etwas **Knoblauch** und geht weiter nach rechts oben (Dorfwiese). Öffnet dort den Schurken und erhaltet von ihm einen **Löwenzahn**. Nehmt nun den folgenden Weg, zurück zu der alten Frau im blauen Umhang: rechts (Bauernhof), rechts runter (Wald), rechts (Wald), rechts (Wald). Gebt hier dem alten Weib nun die folgenden Gegenstände: Löwenzahn, Knoblauch, Moles Bane, Schwarzbeeren und erhaltet dafür **Rückenmedizin** und eine **fröhliche Maske**.

Es geht nun zurück auf den Marktplatz: links (Wald), links (Wald), links (Bauernhaus), links (Stadt), rechts (Markplatz). Gebt hier dem Schmied die Rückenmedizin und etwas Geld und erhaltet dafür eine **Drahtschnur**. Geht nun nach rechts (Rathaus) und betretet das Rathaus durch die rechte, dunkle Tür. Im Innern des Gebäudes benutzt Ihr die fröhliche und die traurige Maske mit dem Schreibtisch, worauf sich in der oberen Wand eine Geheimtür öffnet - durchquert diese (gehe zu Podest). Ihr landet in einem dunklen Gang, dem Ihr nach rechts folgt (Durchgang). Ihr kommt zu einem Kraftfeld, hinter dem ein kleiner Gnom steht - sprecht diesen an: ‘wie komme ich an diesem Kraftfeld vorbei?’, ‘das Kraftfeld ist im Weg’, ‘nee. Du bist kein Romeo’. Der Gnom tritt in das Kraftfeld und Ihr öffnet das Podest (kleiner, loser Stein, in der Wand, links neben Euch). Benutzt dann die Drahtschnur mit dem offenen Podest und das Kraftfeld verschwindet. Geht nun weiter nach rechts (Kerker) und benutzt dort den Blasebalg mit dem Drachen. Dieser öffnet eine Tür, durch die Ihr nun über die Kerkertreppen in die Burg gelangt.

Mittelalter, in der Burg

Folgt im Innern der Burg dem Korridor nach oben und benutzt im nächsten Bild den Zauberstab mit der Kiste. Die öffnet sich und Ihr nehmt die Kiste - so kommt Ihr in den Besitz eines **leeren Kelches** und **Merlins Hut**. Es geht weiter nach links (Korridor/links der Wache), wo Ihr der zweiten Wache zuerst das Schlafmittel, dann den leeren Kelch gebt. Die Wache schläft ein und Ihr öffnet die Eichentür. Sprecht im nächsten Raum mit dem Priester: ‘warum sind sie hier eingesperrt?’ und Ihr erhaltet ein **Fläschchen mit Wasser** und ein **grünes Amulett**.

Geht nun wieder nach links (Korridor) und nach rechts (Korridor). Ihr müßtet vor zwei Türen stehen - öffnet die Linke (unter dem Bild). Ihr landet in einer Bibliothek, in der Ihr das grüne Amulett mit dem Fenster benutzt. Achtet auf das rechte Bücherregal, in dem plötzlich ein Buch erscheint. Nehmt Euch nun dieses **Zauberbuch** heraus und merkt Euch den Platz, an dem das Buch stand (zweites Regal von unten, ganz links). Verlasst nun den Raum wieder nach links (Korridor) und geht weiter nach rechts. Merkt Euch

auch diese Stelle und beachtet die obere, verschlossene Türe. Geht nun weiter nach unten (Heidentempel) und betretet den Tempel durch den mittleren, oberen Durchgang (Heidentempel). Ihr trefft auf Morgana, mit der Ihr das Wasserfläschchen benutzt. Nachdem die Hexe verschwunden ist, drückt den Knopf an der linken der beiden Steinsäulen (direkt vor dem Feuer). Das Feuer wird ausgestellt und Ihr könnt nach oben den Feuerplatz betreten. So kommt Ihr zu einer Grabstätte, mit der Ihr die folgenden Gegenstände benutzt: Zauberbuch, Zauberstab und Merlins Hut. Daraufhin erwacht Merlin, den Ihr natürlich ansprecht: `ok. Du bist jetzt frei, was kommt als nächstes ?, `wie machen wird das ?`.

Nun müßt Ihr zurück in die Bibliothek (links (Heidentempel), links (Korridor), links (Korridor), links (Korridor), linke Tür öffnen), wo Ihr die Stelle im rechten Bücherregal anschaut, aus der Ihr vorher das Zauberbuch heraus gezogen habt - Loch. Nehmt Ihr nun das Loch, kommt Ihr in den Besitz eines **Messingschlüssels**. Mit diesem im Gepäck verlasst Ihr die Bibliothek wieder nach links (Korridor) und folgt dem Gang nach rechts (Korridor). Benutzt in diesem Bild den Messingschlüssel mit der oberen, dunklen Tür und Ihr habt das Abenteuer überstanden.